SPECTRAL FORCE

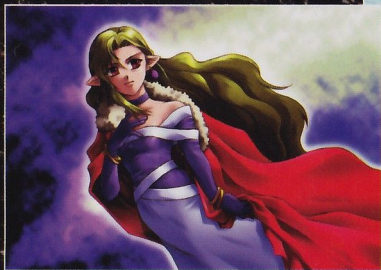
愛しき邪悪

™

!f IDEA FACTORY

～STORY～

ネバーランド
緑におおわれた美しい楽園
人と魔と神が
等しく恐れ敬いあった原生の地

大魔王が勇者に倒された後の世界
人の心に生まれた欲望の欠片は
世界を戦乱へと導いていく

SLPS 02233

CONTENTS

ネバーランドには個性豊かな40の国家が存在します。40カ国を統一する事がゲームの目的です。
最初に選択可能な国は1国ですが、ゲームクリアの回数により選択国は増えていきます。

ヒロ
CV：宮村優子
大魔王ジャネスの娘です。兄ジャドウに国を追われ在野に下ることになります。
強大な魔力と戦闘力を備えています。

大蛇丸
CV：磯部弘
海を隔てた小島にある異国の王でしたが、突如姿を消しました。
「極東の飛竜」という異名を持つ勇猛な武人です。

Kersha
Fredburn
Nahali
Newgard
Zekerood
Diargo
Silvesta
Hell-phane-pool
Gatzo
Aikus
Orgl

ムロマチ軍
君主：シンバ
ネバーランドの東端に位置する島国です。
大蛇丸が王として君臨していましたが、
彼が姿を消してからはシンバが国をまと
めることになります。

シンバ
CV：福山潤
大自然を守護する
竜「ガジュウ」の
力を宿した少年。
総ての国をまとめ
る事で戦争を終結
させようと立ち上
がります。

ソルティ
CV：渡辺武彦
シンバの腹心で、
無二の親友。洞察
力、判断力に富み、
シンバを的確に導
いていきます。ま
た、自身も優れた
戦士です。

コントローラの説明

コントローラの基本操作は以下の通りです。

コントローラ

L1・R1ボタン
バトル中の画面の高速移動。

方向キー
カーソルの移動。バトル画面での視点の変更。

○ボタン
コマンドの決定。

×ボタン
コマンドのキャンセル。メニューウィンドウの移行。

△ボタン
政略中の国情報表示。

□ボタン
使用しません。

セレクトボタン
使用しません。

スタートボタン
ムービーのキャンセル。

アナログコントローラ

スタートボタン
ムービーのキャンセル。

セレクトボタン
使用しません。

左・右スティック
使用しません。

アナログモードスイッチ・LED
アナログモードスイッチはON(LED点灯)OFF（LED消灯）に関係なく、システム画面とオプション画面で振動機能が選択できます。

システム画面の説明

メニューウインドウのシステムで各種設定、セーブが行なえます。

戦いの記録	ゲームのデータを保存します。
ウィンドウカラー	テキストウィンドウの色を変更できます。
ウィンドウ背景	テキストウィンドウの模様を変更できます。
背景画	背景のグラフィックを変更できます。

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)
アナログコントローラ(DUAL SHOCK）を使用されるときの振動の有無を選べます。

ゲームを始める前に

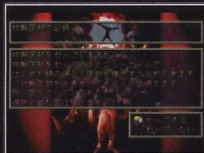
プレイステーションの本体に「スペクトラルフォース 愛しき邪悪」のディスクをセットして電源を入れて下さい。
オープニングムービー終了後に、タイトル画面が表示されます。

メインタイトル画面の表示中にスタートボタンを押すと「NEW GAME」「CONTINUE」「OPTION」の文字が表示されます。はじめから遊ぶ場合は「NEW GAME」を選択して下さい。セーブした続きを遊ぶ場合は「CONTINUE」を選択します。ゲーム中の音楽、ムービーを「OPTION」で楽しむ事ができますが、ゲームのクリアデータがない場合は使えません。アナログコントローラの振動の有無も「OPTION」選択できます。

CONTINUE（戦いの再開）

タイトル画面で「CONTINUE」を選択します。これまでのゲームのデータが複数ある場合はカーソルで選択して決定してください。

メモリーカードについて

「スペクトラルフォース 愛しき邪悪」では、ひとつのデータにつきメモリーカードを3ブロック使用します。あらかじめ必要ブロック数を確保しておいて下さい。メモリーカード差込口1のみ対応します。
また、データの記録中、データの呼び出し中のメモリーカードの抜き差しはお止め下さい。故障の原因となる可能性があります。なお、ゲームクリア後に保存したデータは攻略国数のカウントに使用されます。消さないように注意しましょう。

ゲーム全体の流れ

NEW GAME

シンバの国でゲームを開始します。(ゲームクリアすると選べる国は増えます)

CONTINUE

セーブしたデータの続きから始めます。

内政

12ヶ月に割り振られた内政項目を実行し、自国を強くしていきます。内政項目は毎年変化しますので気をつけてください。1000年1～6月を例にあげて説明します。(詳細は9～12Pを御覧下さい)

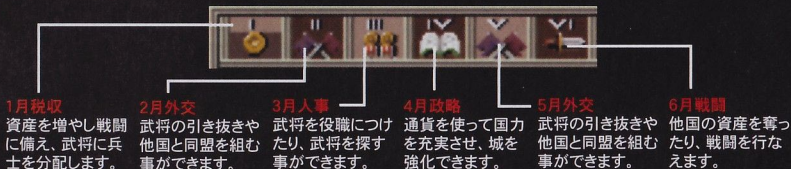
1月税収
資産を増やし戦闘に備え、武将に兵士を分配します。

2月外交
武将の引き抜きや他国と同盟を組む事ができます。

3月人事
武将を役職につけたり、武将を探す事ができます。

4月政略
通貨を使って国力を充実させ、城を強化できます。

5月外交
武将の引き抜きや他国と同盟を組む事ができます。

6月戦闘
他国の資産を奪ったり、戦闘を行なえます。

戦闘

自国が戦闘状態に入ります。勝利すると領土がふえます。(16～21P参照)

ゲームクリア

40カ国を制覇するか、外交で支配下に収める事ができればゲームクリアになります。

ゲームオーバー

プレーヤーの担当する国の全ての領土を失った時点でゲームオーバーとなります。

アドバイス

君主にはそれぞれ、2種類のエンディングが用意されています。ストーリーを変化させるには、特定の武将の組み合わせが必要となります。色々と試してみて下さい。

内政画面の説明

内政や外交など国の運営の全てと、各種ステータスの確認、データのセーブ等は内政画面で行います。

今月の内政(フェイズ)項目
その月に行う自国の政治の項目を表示します。

今年の内政(フェイズ)予定
1年間に行う内政を左から順番に1月から12月まで表示しています。

現在の年号
1000年から始まる年号です。

自国の国力と所有通貨数
国力は兵数などに関係します。通貨は政略を行う時に必要になります。

文字ウィンドウ
武将の会話を表示します。

メニューウィンドウの表示
内政画面で×ボタンを押すとメニューウィンドウが表示されます。確認したい項目を○ボタンで選択して下さい。メニューウィンドウは×ボタンをもう一度押すと閉じます。

メニューウィンドウの表示

勢力情報	：自国や世界の勢力情報を見ます。同盟国は黄色、属国は緑色で表示されます。（11P参照）
武将情報	：自国の武将の評価を見ます。探索、引き抜きなどで増えた仲間は能力を確認しましょう。（13P参照）
部隊配属の交代	：各武将の配属を交代します。戦闘終了後、兵士が減った武将は一旦「待機」に下げましょう。（12P参照）
各国情報	：選択した他国の情報を見ます。戦闘の前に敵国を確認するといいでしょう。
システム	：セーブと各表示の設定ができます。（P６参照）
戻る	：内政画面（メニューウィンドウの消えた状態）になります。

内政(マルチフェイズ)の説明1

内政画面では月ごとに指定された項目をプレーヤーが実行していきます。指定される項目は毎月異なりますが、１年間の予定は常に確認することができます。
マルチフェイズとは1年間の内政予定の内容が毎年変化するシステムです。戦闘のフェイズが多発する年は特に用心しなければなりません。

内政(フェイズ)の説明

税収

：売買　商人と資産を取り引きします。序盤は売却を優先して資産を増やすのが得策です。（11P参照）
：徴兵　兵士を雇い入れます。戦闘に勝つために必ず徴兵してください。

人事

：役職　武将に役職を与えます。武将の能力を参考にしてください。
：探索　新たな武将を探します。月に一度しか行えません。魅力や知力の高い武将に探索させるといいでしょう。

政略

：防壁　選択した自国の城の防壁を強化します。防壁が強ければ領地を奪われにくくなります。（P21参照）
：投資　選択した自国の地域の国力を上げます。ゲーム序盤は徴兵数を上げるため、優先して行いましょう。

外交

：同盟　他国と不戦同盟を結びます。戦力のある隣国と同盟を組めば攻められにくくなります。また、援軍が駆けつけることがあります。
：説得　他国の武将を引き抜きます。敵の王に対しては降伏勧告となります。戦力の強化、敵国の弱体化には引き抜きが効果的です
：独立　他国に支配されている場合、独立を宣言します。

戦闘

：攻撃　他国へ攻撃します。月に一度しか行えません。（11P参照）
：私掠　他国の物資を奪います。資産の少ない時に行うと効果的です。

アドバイス
税収の月で国力に見合った数の兵士が自動的に準備されます。徴兵を実行して各武将に必ず配属して下さい。政略の月の投資を実行すれば国力が上がり、徴兵での配属数も増えます。

内政(税収・外交)の説明2

所有資産について

所有資産には「金」「宝玉（ほうぎょく）」「家畜」「劣鬼（れっき）」の4種類があり、各国の特色に応じてその収入は異なります。各勢力はこの資産のひとつを「通貨」として定め、兵の雇用や街への投資を行います。通貨以外の資産は、そのままでは何の意味も持ちません。つまり「通貨」以外の3つの資産は使う事ができないのです。ですが「税収」の月に訪れる商人を通じて、他の資産を「通貨」に両替する事ができます。各資産の間には変動する相場があり、その値は毎年変化しています。有利な相場を見計らって、他の資産と交換することで利益を得ることができます。実践的な売買方法は下の一例を参考にしてください。

> 所有資産が「宝玉」の場合、相場0.5の「金」に「宝玉」を10支払い、20購入しておきます。次の税収（売買）の月に、「金」の相場が1.0に上がったとします。そこで、「宝玉」を売却し「通貨」に両替すれば、「金」が20手に入り、利益があがった事になります。自国の資産の量はメニューウィンドウの勢力情報で見る事ができます。

同盟国と属国について

外交によって友好関係を結んだ国はメニューウィンドウの「勢力情報」によって確認することができます。
同盟国、属国を合わせて関係を持てる国は3国までです。それ以上の国家関係は結べません。
また、自らが属国となり他国の支配を受けた場合は、盟主国に対して攻撃を仕掛けることができなくなります。属国から独立するには「独立」コマンドを選択して下さい。また、独立を果たすまでは他国に対して同盟交渉ができなくなります。

内政(戦闘・人事)の説明3

戦闘の開始
月の内政が「戦闘」の場合のみ他国と戦う事ができます。「攻撃」を選び、戦闘を仕掛ける国を選んでください。このとき、攻めることのできる国は自国に隣接している国だけとなります。また、戦闘には「先発」に所属する兵数が0以外の武将のすべてが参加します。「待機」に所属する武将は戦いには参加できません。また、外交によって同盟を結んでいる国や、属国から増援部隊がやってくることがあります。

人事について
人事の月では自国の武将に役職を与えられます。君主以外の役職にはどの武将も就任できますので、各自の能力に見合った役職を与えて下さい。

役職の説明

君主：国を治めるリーダーです。君主が死ぬと国は滅びます。
軍師：君主への進言役です。武将能力の評価や戦闘などに影響を与えます。知力の高い武将が適任です。
外交：外交官です。他国家交渉、篭城戦の説得等に影響します。
内政：政治の補助官です。政略時の国力の増加等に影響します。
先発：戦闘に参加します。左側のウィンドウに表示されます。
待機：戦闘に参加しません。内政は行えます。
解雇：その武将を解雇します。解雇した武将は在野に下ります。

武将能力の説明

武将の能力について

自国の武将の能力は軍師の評価として見る事ができます。ただ、軍師の考え方によっては、武将の評価が変わってしまいます。実際に能力値が変わるわけではありませんが、知力の高い軍師ほど正確な能力分析を表示します。軍師には知力の高い武将を任命しましょう。（軍師がいない時は君主が評価を代行します。）

武将絵
ステータス情報の武将の顔絵です。

武将能力ウィンドウ
武将の能力を表示します。右の数値は武将の能力値を表し、10が最高の値です。

プロフィール
武将の人物紹介です。

NEXTコマンド
メニューウィンドウで武将情報を選択後○ボタンで見たい情報まで画面をすすめます。

見たい武将を選択
▼
個人情報が表示
▼
必殺技の解説
▼
配属兵種の情報

武将能力項目の説明

武力：その武将の率いる部隊の攻撃力を示します。
知力：その武将の知力の高さを示します。各作戦の成功率等に影響します。
魅力：その武将の魅力の高さを示します。部下の統制等に影響します。
外交：他国との交渉力を示します。この値の高い武将は外交官向きです。
忠誠：その武将の忠誠の高さを示します。この値の低い武将は他国に引き抜かれやすいので注意が必要です。

アドバイス

武将には攻城戦勝利時のアイテム画面で、アイテムを振り分けて強化する事ができます。低い能力を上昇させるように使用するといいでしょう。（14P参照）

アイテムについて

アイテムの授与
攻城戦で勝利し、敵の城を占領するとアイテムを発見することがあります。アイテムは使用する事で武将の能力を上昇、変更させる効果があります。

自軍の武将
アイテムを授与できる武将です。アイテムを授与する武将を選択して○ボタンで決定します。アイテムのストックは出来ません。アイテムが必要ない時は、×ボタンでキャンセルして下さい。

アイテム
発見したアイテムを表示します。

アイテム一例
※この他にも何種類かのアイテムが登場します。

皇帝の鋼鉄
覇王の闘気で武力が上昇します。

法王のエメラルド
賢者の精神で知力が上昇します。

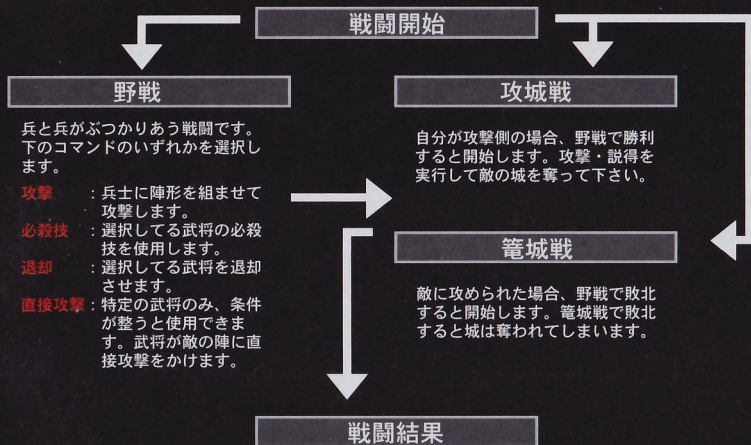
白の薬
秘薬の効用で兵種が変化します。

技の書
LV1の技をランダムで覚えます。

武将は、技の書、奥義の書、裏奥義の書と言うアイテムを授与する事で3段階のレベルの必殺技を覚え強くなります。（ただし、武将の専用技は覚えられません。）アイテムは敵国の領土を落とした時に発見できます。貴重品ですので自軍の武将のバランスを考えて与えて下さい。

戦闘の流れ

戦闘について

戦闘はプレーヤーが他国に攻撃を実行するか、他国より攻撃を受けると開始されます。戦闘は「野戦」終了後に「攻城戦、もしくは篭城戦」へと進行していきますが、それぞれ戦い方が異なります。「攻城戦」とは敵の城を攻める事「篭城戦」とは自軍が城を守る事を指します。

野戦は相手の兵士が全滅するか士気がなくなった時点で勝利となります。攻城戦の場合は相手の城の壁を全て破壊するか、相手の士気をなくした時点で戦闘終了となります。

野戦画面の説明1

武将の選択

戦闘が開始したら出陣する武将を選択します。先発に所属し、兵士を持っている武将のみ出陣できます。通常は最大5名の武将から選択しますが、同盟国・属国がある場合は増援部隊により8名まで増加することがあります。（P11を参照）

敵軍の士気メーター

敵の士気を表します。士気や兵士数が0になるか、敵が退却すれば自軍の勝利となります。

必殺技ゲージ

必殺技はレベル1（小技）レベル2（中技）レベル3（大技）に分かれ、ゲージを定められた値まで上昇させる事で、到達した必殺技の選択が可能となります。（ゲージは下から溜まっていき、満タンになると点滅します。）ゲージが溜まっていれば、武将は野戦の最中に必殺技を何回でも使用する事ができます。

自軍の士気メーター

兵士達の戦闘に対する意気込みの高さを表し、兵の強さに影響します。陣形や戦闘結果などによって士気メーターは変動します。0になると兵士が残っていても負けてしまいます。

兵士の数

出撃している部隊の兵士の数です。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。

必殺技について

必殺技ゲージは戦闘をすると上昇しますが、上昇する値は戦闘の結果に左右されます。また、必殺技を使用すると必殺技ゲージが消費されます。使える必殺技は武将により違いますが、アイテムを使用することによって変更できます。（P14・P26・P27参照）

野戦画面の説明2

野戦中の画面の説明

視点切り替え
戦闘中はカーソル左右で視点を左右に、上下で奥・手前に移動ができます。L1・R1ボタンで左右に高速で移動します。

戦況レーダー
戦闘の様子を表示します。赤が敵軍、青が自軍です。

士気ウィンドウの説明

士気修正
士気修正により、士気メーターが上下します。士気修正は突破人数や選択した陣形によって変動します。

突破人数
敵の陣形を切りくずして突破した人数です。士気と技の修正の上下に関係します。

技修正
突破人数などの戦闘結果によって変化する必殺技ゲージの数値です。上昇すると必殺技をくり出せます。

作戦と陣形の説明

作戦の説明

自軍が他国へ侵攻した場合、または他国の軍勢が自国に攻撃してきた場合に先発に兵士を持つ武将がいると野戦に突入します。野戦は3種類（まれに4種類になることがあります）の作戦を選択する事で進行します。

攻撃

全9種類の陣形からひとつを選択して、敵軍に攻撃をかけます。それぞれの陣形を選択するには、相応の条件があります。

必殺技

武将の持つ必殺技を使用します。必殺技ゲージを消費します。

円形魔法陣

特に弱点も長所もない陣形です。
必殺技使用時に選択されます。

退却

選択してる武将を退却させせます。
退却した部隊は「敗北」となり、その戦闘には参加できなくなります。

直接攻撃

特定の武将にのみ使用可能な作戦です。敵軍に武将が突入します。これを選択すると士気を消費します。

陣形の失敗

攻撃の際に選択した陣形が成功するとは限りません。陣形が成功するかどうかは、武将の知力に関係してきます。陣形の編成に失敗すると、不利な戦いを強いられるでしょう。

作戦失敗

最悪の陣形です。陣形が崩れて、
兵士が勝手に闘っている状態です。

陣形一覧

陣形の説明

野戦時に「攻撃」を選択することで使用できる陣形は、以下の9種類です。陣形の数は全部で10種類ですが、魔法陣形だけは必殺技使用時に選択されます。

通常陣形

兵の壁を敵の陣になだれ込ませます。基本となる陣形で、これといって特殊な効果はありません。

攻撃陣形

攻撃力が上昇しますが、必殺技に対して弱い陣形です。武力が一定以上、兵力が100人以上の武将が選べます。

対魔陣形

必殺技に耐性を持つ陣形ですが、攻撃力が低下します。知力が一定以上で兵力が100人以上の武将が選べます。

暗殺陣形

攻撃力が上昇しますが、士気が下がります。天候が暗闇で士気が一定以上、兵種がネコか忍者の武将が選べます。

波天陣形

攻撃力が上昇しますが、士気が下がります。天候が大雨で士気が一定以上、兵種がカエルか海賊の武将が選べます。

三方不敗

攻撃力が大幅に上昇しますが、戦闘後に士気が下がります。士気が一定以上、武力が高い武将が選択できます。

波状攻撃

攻撃力が大幅に上昇しますが、戦闘後に士気が下がります。士気が一定以上、知力が高い武将が選択できます。

撹乱戦法

相手の士気を減少させることができますが、攻撃力が下がります。兵力が100人未満の武将が選べます。

背水の陣

攻撃力が最も上昇しますが、戦闘後に士気が下がります。士気が一定以上、兵力が100人未満の武将が選べます。

攻城戦について

攻城戦画面解説

各国の城は城壁で守られています。攻城戦を行う側(攻撃側)は３回の攻撃で城の全ての城壁を破壊するか敵の士気値を０にすれば勝利となり、その国を手に入れられます。

敵の城兵の士気メーター
０まで下げれば、敵は城を明け渡し退却します。士気の高さは城壁の防御力に影響します。

敵の城壁値
その城の強さを示します。攻撃を行う毎に値は下がり、０まで下げると勝利となります。

自軍兵の士気メーター
攻撃兵の士気の高さを示します。

自軍の兵士の数
出撃している部隊の兵士の数です。

作戦ウィンドウ
今回の作戦を決定します。

作戦の説明

攻撃：選択した武将の部隊が敵の城を攻撃します。
説得：選択した武将が敵の城兵を説得します。敵の城兵の士気を下げる効果があります。
退却：自軍を撤退させます。退却を選択すると戦闘は終了します。

アドバイス

攻城戦では３回の攻撃で城を手に入れなくてはいけません。武力が高く兵士数が多い武将は攻撃が、知力の高い武将は説得が効果的です。守備側の武将の能力や状況によっても結果は変動するので注意して下さい。また、兵種ごとに攻撃力が設定されてます。意外な兵士が有効なので、いろいろ試してみてください。

篭城戦について

篭城戦画面解説

攻城戦と逆の立場となり、他国の攻撃から自国を守らなければなりません。自国の防壁を３回守り抜くか、士気値を０にしなければ、領地を奪われずにすみます。

自軍の城兵の士気メーター
０まで下がってしまうと、城を明け渡してしまいます。士気の高さは城壁の防御力に影響します。

自軍の城壁値
その城の強さを示します。城壁値は、政略の月に防壁コマンドで強化できます。攻撃を行う毎に値は下がり、０まで下げると勝利となります。値は強壁時には青、中壁時にはオレンジ、弱壁時には赤で表示されます。

敵軍兵の士気メーター
敵の攻撃兵の士気の高さを示します。

敵軍の兵士の数
敵の兵士の数です。

作戦ウィンドウ
今回の作戦を決定します。

作戦の説明

防御　：選択した武将を城の防御に努めさせます。敵への攻撃が強化されます。
士気回復：選択した武将が城兵を激励します。城兵の士気が回復する効果があります。

アドバイス

篭城戦では敵の３回の攻撃に持ちこたえ城を守らなくてはいけません。防御を任せる武将の能力と兵士の数を考慮した作戦を選択して下さい。城壁値、城兵の士気、どちらが無くなっても城は敵に取られてしまいます。

データ集1　兵種ステータス

兵士のステータスウィンドウの説明

地形・天候・必殺技と兵士の相性は武将情報で確認できます。武将情報はメニューウィンドウを開くと選択できます。（P9参照）

兵種
武将の率いる兵士の種類です。

攻撃力・防御力
兵士固有のステータスです。最高10段階で高いほど強力です。

地形・気象・必殺技の相性
戦闘時の様々な条件に対する兵士の対応力です。×は不利△は変化なし◯は有利です、必殺技の項目に◎がある場合その兵種は◎の属性を無効化（ダメージがゼロとなる）できます。

天候・地形・必殺技の分類

天候

通	通常
雨	大雨
風	強風
霧	濃霧
暑	熱風
寒	寒冷
明	日照
闇	暗闇

地形

平	平地
砂	砂漠
草	草原
湿	湿地
森	森林
山	山岳

必殺技

剣	剣撃属性攻撃
気	拳術属性攻撃
火	火炎属性攻撃
水	水界属性攻撃
氷	氷結属性攻撃
風	爆風属性攻撃
雷	雷撃属性攻撃
土	大地属性攻撃
空	上空属性攻撃
邪	闇属性攻撃
聖	神聖属性攻撃
無	無属性攻撃

データ集2　兵士対応表

兵士特性の説明

下記の対応表は兵士の特性を表したものです。表の見方は次の通りです。◎属性無効化、ダメージ無し・○有利、ダメージ軽減、能力アップ・△変化なし、ダメージ通常、能力変化なし・×不利、ダメージ増加、能力ダウン

	通	雨	風	霧	暑	寒	明	闇	平	砂	草	湿	森	山	剣	気	火	水	氷	風	雷	土	空	邪	聖	無
スケルトン	△	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	○	×	△	△	△	△	△	△	△	○	×	△
ゴブリン	△	△	△	△	△	△	×	○	△	△	○	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	○	×	△
村人	△	△	△	×	×	×	△	△	△	×	△	×	△	×	△	△	×	△	△	△	△	○	△	×	○	△
エルフ	△	△	△	△	×	×	△	○	△	△	○	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	×	◎	△
魔法生物	△	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	○	×	△
野獣	△	△	△	○	×	△	△	△	△	△	○	△	○	○	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	△	△
砂漠兵	△	△	△	△	○	×	△	△	△	○	△	×	△	△	△	△	○	×	×	○	△	△	△	△	△	△
拳法使い	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ネコ	△	×	△	△	×	×	△	○	△	△	△	×	○	△	△	△	△	△	×	△	◎	△	△	△	△	△
ドウム兵	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△	○	△	△	△	×	△	△	×	○	△
足軽	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	○	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△
カエル	△	○	△	△	×	×	△	△	△	×	△	○	△	△	△	△	×	◎	×	△	△	○	△	○	△	△
翼戦士	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	△	△	△	×	△	△	×	△	◎	△
ニンジャ	△	△	△	○	△	○	△	○	△	×	△	△	○	△	△	△	△	△	△	○	△	△	△	○	△	△
ナイト	△	△	△	×	×	△	△	△	○	△	△	×	×	×	○	×	△	△	△	△	×	△	△	△	○	△
海賊	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	○	○	○	×	△	△	△	△	△
戦士	△	△	△	×	×	△	△	△	○	△	△	×	△	×	○	×	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△
ひよこ虫	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	○	△	○	△	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

データ集3　兵種一覧

兵種の説明

武将の率いる兵士には様々な種類があり地形や天候、必殺技との相性が設定されています。アイテムを使用することで兵種を変更できます。また、この他にも何種類かの兵士があります。

スケルトン
骸骨の姿をした魔族の兵士。
闇の天候で力を発揮します。

ゴブリン
荒れ狂う魔族の鬼達。森林や草原で力を発揮します。

村人
武装した一般市民。弱点が多いですが攻城戦に有効です。

エルフ
自然を愛する民族。信仰心が高く神聖属性攻撃を無効化します。

魔法生物
偽りの魂を与えられた生物。
闇に強く雷撃属性攻撃を無効化します。

野獣
戦闘訓練された野獣。
暑さは苦手ですが森や山では強力です。

砂漠兵
砂漠を警護する兵士。
砂漠や暑い場所で力を発揮します。

拳法使い
己の肉体を武器に戦う兵士。
地形と天候に左右されません。

ネコ
ネコ族の戦士たち。
ネコなので寒さは苦手です。

ドウム兵
科学のヨロイをまとう兵士。
安定した戦力をもっています。

足軽
剣に生きる東洋の戦士。山岳での乱戦は得意ではありません。

カエル
カエル人間兵士。水界属性攻撃を無効化しますが戦力は低めです。

翼戦士
神の血をひく空飛ぶ兵士。
剣撃属性攻撃は効きません。

ニンジャ
闇に生きる暗殺者の集団。
悪条件に強く能力も高いです。

ナイト
重厚な鎧で武装した騎士。最強に近いですが悪条件に弱いです。

海賊
海で暴れるナラズモノの集団。
雨の中の戦いが得意です。

戦士
戦闘訓練をつんだ戦いのプロ。
ナイトには一歩及びません。

ひよこ虫
大陸に多く生息するモンスター。
驚くべき特徴をもっています。

データ集4　必殺技一覧

龍爪斬

通常必殺技の説明

ネバーランドには多くの武術奥義、魔法秘術が存在します。各必殺技は地形や気象の影響を受け、使用が限られる場合があります。各技の特性を知り、有効に使う事で戦闘を有利に導く事ができるでしょう。ここに記された秘術はほんの一部です。使用属性などの詳細はステータスウインドウで確認できます（P23参照）

技名	技の説明	使用不能地形・天候
龍爪斬	剣圧による真空波を放ちます。	山岳
気功弾	拳から繰り出される「気」を使った技です。	なし
大地の呪文	大地の精を使役して敵を攻撃します。	寒
雷の呪文	雷を敵陣に落とします。	明
水の呪文	水流で敵を押しながします。	砂漠・暑・寒
流星の呪文	小さな隕石を敵にぶつけます。	霧
風の呪文	突風を巻き起こし、敵を攻撃します。	通・明
炎の呪文	炎の塊を敵軍にぶつけます。	雨・風・霧・寒
治癒の祈り	祈りによって兵の傷を癒します。	闇
陽光	魔法の力により陽光で照らします。	明

閃きの竜線

専用必殺技

まれに、その人物しか持っていないオリジナルの必殺技を使える武将がいます。これらの武将専用技は、一般的な必殺技に比べて遥かに強力なものばかりです。専用技を会得している武将を発見したら、手放さないようにしましょう。

技名	技の説明	使用不能地形・天候
閃きの竜線（シンバ専用技）	大自然の力を借りて敵を攻撃します。	闇
聖なる潤い（ソルティ専用技）	癒しの水、元気水で味方を回復します。	闇
サモン・アルヒエ（ティナ専用技）	箱舟を呼び出して敵を討ちます。	闇
魔粧氷結樹（ジャドウ専用技）	微粒子も崩壊する最大冷却呪文です。	砂漠・暑
魔粧・煉獄（ヒロ専用技）	魔界の最深部より地獄の炎を呼び出します。	明
ソニックブレイブ（シフォン専用技）	超高速で繰り出されるシフォンの剣技です。	山岳
Fワールウィンド（ラーデゥイ専用技）	精神力を刃に乗せて放つ攻撃技です。	なし
壱之太刀辻風（大蛇丸専用技）	刀を振って竜巻を起こします。	山岳
T・ウィップ（アゼレア専用技）	アゼレアが木々と一体化して敵を攻撃します。	なし
H・メテオール（アイラ専用技）	神の力を秘めた槍で敵軍を討ちます。	闇

合体技一覧

合体技とは、ある特定の武将が同じ軍勢として出陣しているときにのみに使える必殺技です。合体技を使用するには、使用する武将の必殺技ゲージが3レベル必要になります。（合体技に必要な武将のうち、だれかひとりでかまいません）それぞれの合体技について、だれが必要なのかは名前と技の説明などから予測してみて下さい。また、合体技には使用不能地形や天候はありません。

友情のきらめき

技名	技の説明	使用者名
魔界粧・暗黒爆炎	すべてを溶かす魔界の炎を呼び出します。	ヒロ他1名
第三の天魔王	魔の力であらゆる敵を殲滅します。	烏丸他1名
モンコンドリーム	モンコン大会優勝者の真の力が発揮されます。	シフォン他1名
S・F・F	冥界をも制した勇者達が放つ合体技です。	グレイ他4名
白い衝撃	神と魔の力ですべてを光に還します。	アイラ他1名
大罪	人間を超越したふたりによる最強魔法です。	ウェイブ他1名
友情のきらめき	主従を超えたふたりの協力技です。	シンバ他1名
無差別瞬殺光波	ドウムの科学力がすべてを圧倒します。	ガイザン他3名
ラストスペル	大魔王を倒した勇者たちの必殺技です。	シフォン他2名
ラ・デルフェス2	天から降り注ぐ光の柱が敵を消し去ります。	リトル・スノー他1名

アドバイス

戦闘において非常に有効な必殺技ですが、対魔陣形によって無効化されてしまいます。これは合体技でも例外ではありません。タイミングを見計らって効果的に必殺技を使用しましょう。

ネバーランド年表

ゲームの舞台となるネバーランドには、スペクトラルフォース以前のさまざまな歴史が存在しています。

年号	その年の主な出来事
前1200頃	ストーンカ帝国、大陸西部にて人類統一。
	エルフ王ブリエスタとの戦争。
前1000頃	邪神ヘルガイア、聖神コリーアにより封印される。
年号	**魔導世紀**
0	大魔王ジャネス降臨、世界を掌握。
	魔族による世界支配宣言。
3	最終戦争。ストーンカ帝国軍全滅。
6	バイアード家、魔王軍に加わる。
	魔王軍設立、五将軍(プラーナ、ルドーラ、バイアード、ゴルベリアス、ザラック)の任命。
107	勇者ラウコーンの人類革命宣言。
	第一次ラウコーン戦争。
	ラウコーン軍勝利、 魔王軍南方より退却。
108	第二次ラウコーン戦争。
	勇者ラウコーン戦死。ラウコーンの五勇者、魔将軍ザラックを倒す。
119	ラウコーン帝国建国。
131	ボルホコ山、大噴火。
	バードマン、人口の50%失う。
	バードマンの長ブルレス、ラウコーン帝国に降伏。
214	ラウコーン帝国軍、ガレーナへ侵攻。
	魔族の村、12ヶ所を焼き払う。無限戦争。
223	ラウコーン帝国滅亡。大魔王ジャネス、暗黒時代を宣言する。

年号	その年の主な出来事
251	聖神コリーアが人類に聖地を与える。
253	神聖皇国建国。
257	クリアスタ帝、シルヴェスタに城を建てる。
259	クリアスタ王国建国。
260	カルカタ海より冥界王ムゲン降臨。
	冥界王ムゲン、ジャネスに敗れる。
300頃	フーリュンを中心に東洋文明栄える。
	フーリュンの民族の一部が大陸中央のステップ地方に移住。遊牧民となる。
	フーリュンから東島の民族に使いが訪れる。
412	ガレーナが魔法真理を解く。
413	魔法真理軍の設立。世界4ヶ所に魔法都市(ガレーナ、ジグロード、エイクス、マリアンルージュ)を建てる。
415	エイクスに反魔法真理が盛んになる。
420	大魔導士ガレーナ、ジャネスに敗れる。
	エイクス、独立宣言。錬金術を母体とした独自の国家を形成。
	ドウム戦闘国家設立。
422	東島の帝、ムロマチ国を建国。
424	ムロマチ、鎖国化宣言。
	ドウム戦闘国家、すべての国交を遮断。
454	勇者ギルドーラ、ジャネスに敗れる。
462	ハン・デ・カーンの大軍、ジャピトス、ポローニャを支配下に置く。
	トゥイングー国建国。
472	ハン・デ・カーン病死。

年号	その年の主な出来事
525	エルフ戦争。ダークエルフの軍、ハイラングールに侵攻するが敗北。
531	バードマンのスカイフォーク、独立戦争を挑む。
601	勇者ドライゼムの海空作戦により魔王軍敗北。勇者ドライゼム、界王宣言。ラファーム界国建国。
603	ドライゼム界王暗殺。七日間戦争。復活した魔将軍ザラックによりラファーム界軍全滅。ラファーム界国滅亡。
666	勇者ゴーラ、ジャネス暗殺を計画するが失敗。魔界獣の大量寄生(寄生を免れた人々はナハリに逃げ延びる)。黒騎兵団、魔王軍の傘下に入る。
669	神聖皇国、魔王軍に対抗する軍隊シリニーグを設立。
673	神魔戦争。シリニーグ、魔王軍とトータスブルグにて戦闘、ここを奪取する。トータスブルグを神聖皇国の治下と決める。
814	勇者アサイン、ジャネスに敗れる。ジャドウ生まれる。
826	トータスブルグ、騎士団ローザを名乗り独立宣言。中立国家ローザ建国。
840頃	サンライオ地方を中心に商業流通路が整備される。商業都市が次々と出来上がる。
843頃	サンライオ地方で冥界王ムゲンを信仰する宗教が流行る。

年号	その年の主な出来事
845	サンライオにミリア国建国。ロギオンにフラウスター国建国。ボローニャにケイハーム王国建国。
898	ナハリに中立国家ギュフィ国建国。
968	エルフ戦争。ダークエルフの軍、ハイラングールに侵攻。リーガルリリー国王となる。
970	ムロマチ国開国宣言。ムロマチ統一。
980	人間のマリア、大魔王ジャネスの子供を出産。ヒロと名づける。
984	五勇者(ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ)、冥界にて"世界の印"を入手。スペクトラルタワーに封印する。ブリモリン、スペクトラルタワーに入る。
985	勇魔戦争勃発(旧戦争)。五勇者(ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ)、魔王軍五将軍とジャネス城にて決戦。ジャネス和平案により終結。ジャドウ、ジャネスとの100日戦。この戦いの混乱の中で、マリア行方不明となる。
988	エリシオン、シフォンと出会う。
989	ヒロ、自分の中に眠る力を引き出すためにスペクトラルタワーへ入る。シフォン、世界中のモンスターと心を通わせる。[モンスターコンプリワールド]

年号	その年の主な出来事
990	ウェイブ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。 ヒロ、スペクトラルタワーより生還。 プリモリン、スペクトラルタワーより生還。 ゴブリン軍を起こし、魔王軍の傘下に入る。
991	ウェイブの魔法力が発動。 大陸は25%の自然を失う。 [スペクトラルタワー2]
993	勇者グレイ、スペクトラルタワーに挑戦。 シフォン、最後のひよこ虫と別れる。 シフォン、ラーデゥイと出会う。 シフォン、スペクトラルタワーに挑戦。 ヒロ、魔王軍に復帰。
994	勇者グレイとシフォン生還。 グレイ、スペクトラルタワーにて発見した天魔剣をシフォンに授ける。 [スペクトラルタワー] 詩人ルーチェ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。
995	シリニーグ独立宣言。 グリーザ、ドリファン帝より聖剣ラングートを授かる。
996	大魔王ジャネス、勇者シフォンの天魔剣によって倒される。魔王軍滅亡。 ジャドウ復活。ラーデゥイと3勇者(シフォン、クリス、ランジェ)による平和宣言。 フラウスター、ゴルデンに侵攻。 ホーンハル国降伏。ギュフィ王没。 コルト王子、ギュフィ2世任命。 ローザ独立宣言。ルネージュ王没。 新国王リトルスノー、ジャドウを配下に置く。 グリーザ、ジャドウと遭遇、グリーザ敗北。
997	ヒロ、新生魔王軍設立。ネバーランド大戦。 [スペクトラルフォース]
998	アイラ、ボルホコ山に降臨。 [スペクトラルフォース　アイラ降臨] [スペクトラルフォース2] [スペクトラルフォース2 (PC版)]
999	新生魔王軍、ジャドウにより壊滅する。 ジャドウ、大魔王に就任、魔王軍を再編成。 シンバ、身体に竜を宿す。
1000	大蛇丸、シンバにムロマチ国を譲渡する。 [スペクトラルフォース　愛しき邪悪] メイマイ国、ネバーランド大戦に参戦。

Cover illustration.Tatunori Nakamura
Writer.Ryo Suzuki
Adviser.Kazuyuki Inukai
Edit and design.Ruho Sasaki

声優協力
青二プロダクション

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

home page address http://www.ideaf.co.jp

SLPS 02233